

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

APPROPRIER, TRANSFORMER ET (RE)CONTEXTUALISER : UNE  
PRATIQUE ARTISTIQUE QUI AMALGAME TEMPS, ÉCHELLE ET HASARD  
DANS UNE PENSÉE ABSURDE.

MÉMOIRE-CRÉATION  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR  
JEAN-SÉBASTIEN MASSICOTTE-ROUSSEAU

MARS 2017

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier mon directeur de recherche, Robert Saucier, pour sa disponibilité, sa flexibilité ainsi que ses judicieux conseils qui m'ont permis d'accomplir ce travail avec ardeur et détermination.

Je tiens aussi à exprimer ma reconnaissance à ma famille, ma copine et mes amis proches, qui m'ont soutenu et porté conseil tout au long de la rédaction.

## TABLE DES MATIÈRES

|  |    |
|--|----|
| RÉSUMÉ.....  | iv |
| INTRODUCTION .....   | 1  |
| CHAPITRE 1   |    |
| LE TEMPS .....   | 5  |
| 1.1 L'énigme du temps.....   | 5  |
| 1.2 L'instant.....   | 6  |
| 1.3 Le temps Cronos.....   | 7  |
| 1.4 La durée.....  | 8  |
| 1.5 L'événement .....  | 10 |
| 1.6 Permanence et devenir.....   | 11 |
| PREMIÈRE CONCLUSION PROVISOIRE   |    |
| <i>time is an arrow that flies in both directions at the same time</i> ..... | 17 |
| CHAPITRE 2   |    |
| LE JEU.....  | 25 |
| 2.1 Le jeu idéal .....   | 25 |
| 2.2 Le réalisme spéculatif.....  | 29 |
| 2.3 <i>Le Nombre et la sirène</i> .....                                      | 32 |
| 2.4 Le hasard.....   | 35 |
| DEUXIÈME CONCLUSION PROVISOIRE   |    |
| <i>If I hit the bull's eye, this show will be great.</i> .....               | 38 |
| CONCLUSION .....   | 44 |
| BIBLIOGRAPHIE .....  | 46 |

## RÉSUMÉ

Si l'on peut observer un grand nombre de références au jeu en art actuel, c'est possiblement le reflet d'un désir de renonciation au mandat de faire sens. Le jeu, le hasard et la contingence génèrent des expériences qui troublent notre rapport à la cohérence et la victoire qu'elle semble avoir sur toutes choses. Le jeu permet d'entrevoir l'oeuvre comme potentiel plutôt que finalité.

Ce jeu, il se joue dans le temps. D'innombrables conceptions, de l'instant à l'événement, ont été illustrées, discutées, raturées, bouleversées, et ce dans tous les domaines de recherches, de la physique à la philosophie, en passant par les arts. Nous les étudierons afin de définir les concepts de permanence et de devenir.

L'objectif de ce mémoire-crédation est d'approfondir certaines conceptions du temps et du jeu, qui correspondent aux oeuvres *If I hit the bull's eye, this show will be great* et *time is an arrow that flies in both directions at the same time*.

À partir d'un fragment d'Héraclite, nous verrons comment l'artiste investit des espaces et en libère d'autres ; comment il impose un renouveau qui demande à son tour à être rejoué ; comment une oeuvre n'est pas ceci ou cela, plutôt ceci ici et cela là.

Mots clés : temps, jeu, potentialité, appropriation, art contemporain

## INTRODUCTION

La pensée d'Héraclite d'Éphèse, philosophe grec présocratique, est à la fois ancienne et actuelle. Elle renferme davantage que ce qu'elle circonscrit. Elle est, à sa manière, une philosophie de la limite qui nous fait accéder à ce devant quoi elle s'immobilise.

Nous en retiendrons la *Physis*, c'est-à-dire la totalité de ce qui existe ; la somme des choses. Le terme matière n'existait pas avant Aristote, alors la somme des choses est ici toutes les choses, sans distinction de genre ou de niveau. La *physis* n'a ni commencement ni fin, elle n'a été créée ni par l'homme, ni par dieu. Elle est éternellement identique à elle-même : pas de finalité, pas d'histoire, pas de sens. Ce *Tout* est éternellement identique à soi, dans le déploiement infini de l'*aïôn* :

αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεπτεῦων· παιδὸς ἡ βασιληίη.<sup>1</sup>

En voici quelques traductions :

- L'Éternel est un enfant qui joue à la pette ; la royauté est à un enfant.
- Le temps est un enfant qui joue au trictrac. Ce royaume est celui d'un enfant.
- *Aion is a child playing, moving counters on a game board. The kingdom belongs to the child.*
- *Eternity is a child playing draughts, the kingly power is a child's.*

---

<sup>1</sup> Héraclite, fragment 52.

Il faut d'abord préciser qu'il existe plusieurs traductions du mot grec αἰὼν (aïôn) : temps, durée de vie, vie, existence, éternité. La présente recherche n'a pas comme objectif d'analyser les diverses traductions de ce fragment, mais bien de poser la question suivante : pourquoi le temps est-il un enfant qui joue?

Afin d'y répondre, nous accorderons aux deux aspects de l'Aïôn, le temps et le jeu, un chapitre respectif, lesquels seront suivi d'une analyse d'œuvre.

Dans le premier chapitre, nous étudierons les concepts de permanence et de devenir. Pour ce faire, nous expliquerons chronologiquement l'instant, le temps Cronos, la durée et l'événement. À partir de ces derniers, les concepts de cours du temps et flèche du temps seront présentés, confrontés et enfin, appliqués à mes œuvres. Cette étude nous permettra d'analyser l'œuvre *time is an arrow that flies in both directions at the same time*, qui expose à elle seule permanence et devenir, tout en étant pourvu d'un caractère ludique.

Dans le deuxième chapitre, nous définirons le jeu et circonscrirons le lieu qu'il occupe dans l'art actuel. Nous verrons en quoi il permet de jeter un regard critique sur le monde et la façon dont il revêt une pluralité de sens. Par la suite, l'idée de jeu idéal nous conduira au réalisme spéculatif, un courant philosophique qui pense la contingence de toutes choses. Nous différencierons ensuite la contingence du hasard, en prenant exemple du *Coup de dés* de Mallarmé. Nous analyserons finalement l'œuvre *If I hit the bull's eye, this show will be great*, qui aborde ces idées.

La présente recherche ne pourrait se passer de travaux effectués en dehors des disciplines de l'histoire de l'art et de l'étude des arts. En effet, la majorité des travaux entrepris sur le temps et le jeu sont issus de la philosophie, de la

physique, et de l'analyse littéraire. Nous croyons que l'objet de notre étude ne saurait se passer de leur apport. Les aspects dont nous discuterons entremêleront principalement les écrits d'Héraclite, Aristote, Henri Bergson, Gilles Deleuze, Quentin Meillassoux, Stéphane Mallarmé et Lewis Carroll. Le but ici n'est pas de souligner leur importance, mais leur portée sur mes œuvres et ma pratique artistique.

L'objectif de la présente recherche n'est pas d'ériger une frontière entre les différentes pensées du temps et du jeu, ou même d'établir lesquelles se situent du bon côté. Il est d'affirmer qu'une œuvre fait aussi sens quand elle revêt une pluralité de sens ; quand sa contingence est assumée, insérée et maîtrisée.

Le lecteur trouvera dans ce mémoire-crédation des idées qui, en lien avec l'un ou l'autre des thèmes principaux, pencheront parfois vers une vision vitaliste, parfois vers une vision réaliste spéculative. Les oeuvres qui y seront analysées refléteront ces visions qui sont parfois opposés, parfois superposées, parfois complémentaires.

L'objectif est d'illustrer comment l'art peut transcrire l'aïôn, ce temps qui joue le jeu du monde.



*After all, we say: 'They are old'. But they too had grandfathers and grandmothers, and they, too, could say: 'Once upon a time'. And so it goes on, further and further back. Behind every 'Once upon a time' there is always another.<sup>2</sup>*

---

<sup>2</sup> Gombrich, Ernest, *A Little History Of The World*, New Haven and London, Yale University Press, 2008, p. 1

## CHAPITRE 1

### LE TEMPS

#### 1.1 L'énigme du temps

D'Aristote à Stephen Hawking, en passant par Henri Bergson, d'innombrables conceptions du temps ont été illustrées, discutées, raturées, bouleversées, et ce dans tous les domaines de recherches, de la physique à la philosophie, en passant par les arts.

Je n'ai pas la prétention de pouvoir tout vulgariser, ni d'illustrer laquelle des conceptions a le plus de poids. Le temps est, et restera fort probablement, la plus grande des énigmes. Son étude est un monde de paradoxes et de contradictions. Werner Heisenberg, un des pères de la physique quantique, a d'ailleurs avancé qu'Héraclite était étonnamment aussi près de la vérité que nous le sommes aujourd'hui.

Si nous remplaçons le mot « feu » par le mot « énergie », nous pouvons presque répéter ses paroles mot pour mot, du point de vue actuel. En fait, l'énergie est la substance dont sont faites toutes les particules élémentaires, tous les atomes et, par conséquent, toutes choses ; et l'énergie est ce qui fait mouvoir. [...] L'énergie peut se changer en mouvement, en chaleur, en lumière, en électricité. Elle peut être appelée la cause fondamentale de tous les changements dans le monde.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Heisenberg, Werner. 1971. *Physique et Philosophie*. Paris. Albin Michel. p. 63

## 1.2 Instant

« L'instant est, en un sens, le même, et, en un autre sens, pas le même. »<sup>4</sup> Il a deux visages opposés et contradictoires : la limite et la continuité. Grâce à ceux-ci, il divise et unifie à la fois.

Premièrement, le rôle de l'instant est d'être la limite entre l'antérieur et le postérieur. Sans instant, il n'y aurait pas de temps, car pas d'antérieur ni de postérieur. Et inversement, sans temps, il n'y aurait pas d'instant.

Deuxièmement, l'instant relie le temps passé au temps à venir. Il est le commencement de l'un et la fin de l'autre. Il est continu.

Son rôle est d'assurer la continuité tout en étant limite. « Au même instant, Aristote veut attribuer la fonction divisante [...] et la fonction unifiante. »<sup>5</sup> L'instant assume donc tous les rôles : réunir le passé à l'avenir ; être leur limite ; diviser en puissance. Il laisse toujours place à un nouvel instant, sans détruire le précédent. On peut concevoir l'instant tel une ligne transversale à la ligne du temps.

---

Bien avant l'idée d'horloge universelle, Aristote a cherché à dépasser les fondements de la temporalité subjective afin de trouver l'unité d'un temps objectif. Cela présuppose qu'un rythme universel gouverne toutes choses. Si l'on veut nombrer le temps, il nous faudra un intervalle identique, qui

---

<sup>4</sup> Barreau, Hervé. *L'instant et le temps selon Aristote* (Physique IV, 10-14, 217 b 29 - 224 a 17). Revue Philosophique de Louvain. Troisième série, tome 66, n°90, 1968. p. 213

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 218

n'existera que si « [...] l'on dispose d'un mouvement périodique dont les périodes soient égales [...] La mesure du temps suppose la simultanéité des instants d'un côté, la périodicité d'un mouvement-type de l'autre. »<sup>6</sup>

### 1.3 Le temps Cronos

Fils de Gaia et Hydros, Cronos est le dieu qui dévorait ses enfants et parallèlement le temps, les instants. Le temps Cronos permet de sectionner le passé, le présent et le futur grâce aux unités de mesure qui nous sont familier : seconde, minute, heure, jour, etc. Ce temps est divisible, quantitatif, linéaire, cumulatif et unidirectionnel. Chacune de ses périodes est identique et infiniment répétée. Ce temps est mesuré en points géométriques et exprimé en nombres. Il est mesurable.

L'ironie de ce concept se trouve dans sa compréhension spatiale. Le temps n'est pas perçu dans le temps, mais dans l'espace ; dans cette analogie où des points sont situés l'un à la suite de l'autre.



Lorsque nous percevons l'antérieur et le postérieur, alors nous disons qu'il y a du temps, car voilà ce qu'est le temps : le nombre du mouvement selon l'antérieur et postérieur. Et c'est ainsi qu'Aristote l'a défini: la mesure d'un mouvement en relation à un avant et un après.

Selon cette conception du temps, aucun recommencement n'est possible. Le temps Cronos est orienté vers l'avenir.

---

<sup>6</sup> *Ibid* p. 230

## 1.4 La durée

Développées au début du 20<sup>e</sup> siècle, les théories d'Henri Bergson ont par la suite été maintes fois débattues, bouleversées, parfois même dénigrées. Le but ici n'est pas de dépoussiérer Bergson afin de lui rendre justice, mais de voir en quoi sa philosophie aura influencé la création, la lecture ou la réception d'une œuvre d'art dont le sujet est le temps ; comprendre de quelle manière sa philosophie de la durée aura influencé la conception contemporaine du temps.

Le mathématicien qui s'intéresse à la mesure des choses, et non à leur nature, inclura la variable temps à ses équations. Nous avons préalablement convenu que le temps se mesure avec le mouvement périodique des instants, ces points spécifiques dans l'espace. La science calcule les instants, mais reste sans emprise sur ce qui se passe entre. « Elle peut accroître indéfiniment le nombre des extrémités, rétrécir indéfiniment les instants ; mais toujours l'intervalle lui échappe, ne lui montre que ses extrémités. »<sup>7</sup> L'intervalle, c'est ce que Bergson nomme la durée.



Selon lui, il est impossible de s'imaginer un pont entre deux points dans l'espace sans qu'il y ait élément de mémoire, donc de conscience. Sans mémoire, il n'y a que l'un ou l'autre des points, un instant unique ; pas de succession, pas de temps. « Durée implique donc conscience. »<sup>8</sup> La

<sup>7</sup> Bergson, Henri, *Durée et simultanéité. À propos de la théorie d'Einstein*, Paris, Les Presses universitaires de France, 1968, p. 57

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 47

durée, contrairement au temps Cronos, est l'expérience vécue du temps, elle est l'image immobile du temps mobile.

« Le temps se présente d'abord comme durée ; c'est un flux continu, un devenir irréversible, spontané, non répétitif, imprévisible, créatif, c'est un élan vital. »<sup>9</sup> Ces caractéristiques, contrairement à ce que l'on a vu précédemment, ne lient pas la durée à l'espace et au mouvement, mais à la conscience. Il ne s'agit plus du temps mesuré, mais du temps éprouvé. Le temps qui dure est immesurable.

Bergson estime que l'on peut faire l'intuition de la durée, « [...] c'est-à-dire l'expérience métaphysique d'un temps subjectif, radicalement indivisible et impossible à mesurer, distinct par sa nature de temps homogène et spatialisé des montres et des horloges. »<sup>10</sup>

Prenons l'exemple suivant: si nous voulons nous préparer un verre d'eau sucrée, nous devons attendre que le sucre fonde. Ce temps d'attente n'est pas ce temps Cronos des montres et mathématiciens.

C'est l'univers même en train de se faire. Décomposer la fonte en une infinité de petits morceaux de sucre qui se meuvent dans l'eau, c'est rater sa vérité profonde, car le monde n'est pas une somme de petits morceaux, pas plus que mon attente n'est faite de petites impatiences.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Collin, Claude. CVM. [s. d.]. *La durée ou l'expérience vécue du temps selon Bergson*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.cvm.qc.ca/encephi/contenu/articles/duree.htm>

<sup>10</sup> Bachelard, Gaston, *L'intuition de l'instant*, Paris, Éditions Gonthier, 1932, p. 3

<sup>11</sup> L'express. [s. d.]. *Henri Bergson, un philosophe dans le vent*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://www.lexpress.fr/culture/livre/henri-bergson-un-philosophe-dans-le-vent\\_1136546.html](http://www.lexpress.fr/culture/livre/henri-bergson-un-philosophe-dans-le-vent_1136546.html)

Nous ne pensons pas le temps à chaque instant, mais nous le vivons, parce que la vie déborde l'intelligence.

On comprend de l'idée de durée que Bergson cherche à présenter des nouvelles vues sur le rôle de l'intelligence et celui de l'intuition, qu'il sépare du domaine spatial et rigide de l'intelligence pratique à la vie et la conscience de l'intuition. Cependant, comme elle ne fait pas partie du mesurable, toute démonstration devient impossible.

Sa pensée du réel en terme de flux et de vibrations, sa vision d'une matière qui serait faite d'ébranlements, tous liés dans une continuité ininterrompue, courant en tout sens comme autant de frissons, semblent le miroir d'une actualité que nos instruments de mesure peinent à maîtriser. »<sup>12</sup>

### 1.5 L'événement

Dans le roman *Through the looking glass*, de Lewis Carroll, on découvre l'idée suivante : quand Alice grandit, elle devient plus grande qu'elle ne l'était, et en même temps, elle devient plus petite qu'elle ne l'est maintenant. Ce n'est pas en même temps qu'elle est plus grande et plus petite, mais c'est en même temps qu'elle le devient. Telle est la simultanéité d'un devenir dont le propre est d'esquiver le présent. »<sup>13</sup> Un devenir qui se manifeste dans un paradoxe futur-passé ou passé-futur.

L'on dira de l'événement non pas qu'il est infini, mais infiniment subdivisible. Il est toujours ce qui vient de se passer et ce qui va se passer, jamais ce qui se passe. Il est le résultat de la cause et de l'effet. Il

---

<sup>12</sup> *Ibid*

<sup>13</sup> Deleuze, Gilles, *Logique du sens*, Paris, Les éditions de minuit, 1969, p. 9

est une pure ligne droite dont les extrémités ne cessent de s'éloigner dans le passé et dans le futur.

L'événement est vu et revu dans *Logique du sens*, de Gilles Deleuze. Il y réfère en tant qu'Aïôn, ce terme grec qui compare le temps à un enfant qui joue : « *time (aion), is a child playing (pais paidzon), moving counters on a game board. The kingdom (basileie) belongs to the child (paidos).* »<sup>14</sup> Les unités périodiques, standardisés et mesurables du temps Cronos sont, pour l'Aïôn, les règles du jeu. Ces règles cependant, ne sont pas la réalité du jeu, mais le cadre dans lequel l'enfant joue à chaque fois un nouveau jeu, toujours différent.

Le temps Cronos est présent dans le temps. Il rassemble et résorbe le passé et le futur, « [...] mais le passé et le futur seuls insistent dans le temps, et divisent à l'infini chaque présent. Non pas trois dimensions successives, mais deux lectures simultanées du temps. »<sup>15</sup>

### 1.6 Permanence et devenir

Alice peut-elle rester elle-même si elle *devient* à chaque instant ? N'est-ce pas paradoxal de devenir autre en restant soi-même ? « Il y a comme une incompatibilité entre l'identité et le changement. »<sup>16</sup> Si un être ou un objet

<sup>14</sup> Dursun, Yücel. *Lingua*. [s. d.]. *THE ONTO-THEOLOGICAL ORIGIN OF PLAY: HERACLITUS AND PLATO*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://www.lingua.amu.edu.pl/Lingua\\_17/lin-6.pdf](http://www.lingua.amu.edu.pl/Lingua_17/lin-6.pdf)

<sup>15</sup> Klein, Étienne. Université Paris Diderot. [s. d.]. *Le temps entre permanence et devenir*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://hps.master.univ-paris-diderot.fr/sites/hps.master.univ-paris-diderot.fr/files/Irreversibilite\\_EKlein.pdf](http://hps.master.univ-paris-diderot.fr/sites/hps.master.univ-paris-diderot.fr/files/Irreversibilite_EKlein.pdf) p. 14

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 4



un être ou un objet change, ou bien il a vraiment changé, alors il n'est plus le même, ou il n'a pas changé et est le même. Car changer, c'est devenir différent.

Cependant, l'on dit d'une feuille d'arbre (verte) qu'elle change si elle devient rouge, mais on ne dit pas qu'elle change si on la remplace par une feuille rouge. Le devenir, en somme, c'est ce qui, soumis à un changement, conserve son identité tout en changeant. Devenir, c'est devenir autre. « Changer, ce n'est pas être remplacé, ce n'est pas cesser d'être soi, c'est être soi autrement. »<sup>17</sup> Ce qui devient est ce qui ne change pas au cours du changement.

La physique, elle aussi, cherche à l'intérieur de l'écoulement temporel, « [...] la présence d'un principe qui demeure et ne change point : dans le temps qui passe, il y a quelque chose qui ne passe pas, quelque chose, en somme, qu'il n'affecte pas. »<sup>18</sup> Comment s'y retrouver ?

Nous allons d'abord distinguer deux choses : le cours du temps et la flèche du temps.

Le cours du temps permet de distinguer une différence de statut et non de nature. Le cours du temps est sensiblement le temps Cronos, celui que l'on se représente aujourd'hui par un axe, au bout duquel une flèche est placée pour signifier le sens de l'écoulement du temps. Une fois survenu, le cours du temps demeure éternellement vrai qu'il est survenu. Il sépare ainsi le passé du futur : rien ne peut modifier le passé alors que le futur demeure indéterminé.

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 5

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 3

La flèche du temps est une manifestation du devenir. Elle démontre que les choses évoluent de manière irréversible. Si nous revenons à l'exemple du cube de sucre dans un verre d'eau, celui-ci, une fois dissout, ne pourra jamais revenir à sa forme, sa blancheur et composition d'origine. Sa dissolution est une manifestation du devenir.

Ces deux concepts ne sont pas opposés, mais superposés. La flèche du temps est un phénomène contenu dans le cours du temps. « Nous confondons presque toujours le temps et les phénomènes temporels. [...] Nous identifions à priori le contenant à ses contenus. »<sup>19</sup> Le cours du temps crée des instants tous nouveaux, l'un à la suite de l'autre, ce qui ne l'empêche pas de contenir d'autres phénomènes temporels.

Prenons en exemple l'œuvre de l'artiste Roman Opalka, qui, lors de sa carrière, a peint chaque jour des nombres entiers de manière chronologique. Parti de 1, il se rendit jusqu'à 5,569,249, dernier chiffre avant sa mort. Non seulement il répétait son processus quotidiennement, presque machinalement, mais il se photographiait aussi à la fin de chaque séance dans des conditions invariables (fond blanc, chemise blanche, éclairage blanc, expression corporelle similaire).

D'un côté, le cours du temps y est illustré par la succession périodique des nombres, à chaque fois nouveaux, comme les instants. De l'autre, le devenir y est représenté par les autoportraits photographiques d'un même changeant : lui-même. Cela démontre non seulement la différence entre le cours du temps et la flèche du temps que nous avons l'habitude de

---

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 11

confondre, mais aussi leur superposition.

Le cours du temps n'évolue pas lui-même, car ses instants se valent. Il ne change pas sa manière d'être le temps. Il ne devient pas. C'est la flèche du temps qui est le visage du devenir, se manifestant dans le cours du temps.

« Ainsi, la physique contemporaine considère qu'il existe un cours du temps, dont la structure garantit à tous les instants le même statut, au sein duquel le devenir vient prendre place. »<sup>20</sup>

On ne peut revenir en arrière dans le cours du temps, ni passer deux fois par un même instant. Et voilà où se trouve la différence fondamentale entre le temps et l'espace. Dans l'espace, on peut se déplacer dans n'importe quelle direction, alors que dans le temps, on ne peut aller que dans une seule. « L'espace est le lieu de notre liberté, le temps, celui de notre emprisonnement. »<sup>21</sup>

Lorsqu'on revient à Montréal après une fin de semaine en Mauricie, on ne revient pas *en même temps* dans le temps. Le renversement d'un mouvement n'équivaut jamais à un renversement de temps.

La grande question maintenant: d'où provient la flèche du temps ? La réponse demeure à ce jour une énigme, car une loi dynamique qui gouverne un processus est bel et bien réversible. « On dit de telles équations qu'elles sont invariantes par renversement du temps. Tout se passe comme si le devenir ne mordait pas sur les processus qu'elles

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 29

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 17

décrivent. »<sup>22</sup> Somme toute, il est difficile, voir impossible, de démontrer l'unidirectionnalité du cours du temps et l'origine de la flèche du temps à partir du matériel scientifique. À ces fins, beaucoup de recherche se fait présentement sur l'entropie des systèmes.<sup>23</sup>

Comment expliquer alors que « [...] les équations fondamentales de la physique, celles qui prévalent à l'échelle des atomes et des particules, sont toutes réversibles par rapport au temps ? »<sup>24</sup> Cette réversibilité nie-t-elle l'existence même du temps ?

La physique n'incorpore pas le devenir, mais le cours du temps. C'est pourquoi les théories de flèche du temps doivent allier physique et philosophie, car le devenir n'est jamais inclus d'emblée dans une équation. On étudie le devenir en faisant une lecture philosophique d'une équation physique.

Survient alors les questions suivantes : si l'on considère qu'il existe une invariance absolue des lois physiques, que faisaient-elles avant le Big Bang ? Étaient-elles là, à attendre sagement qu'un univers apparaisse ? Et où étaient-elles, à attendre ? Et que veut bien dire attendre quand il n'y a pas de temps ?

Face à ces questions, plusieurs proposent d'intégrer aux lois de la physique une évolution adaptative de type *darwinienne*. L'univers

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 22

<sup>23</sup> L'entropie caractérise le degré de désorganisation ou de manque d'information d'un système.

<sup>24</sup> Klein, Étienne. Université Paris Diderot. [s. d.]. *Le temps entre permanence et devenir*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://hps.master.univ-paris-diderot.fr/sites/hps.master.univ-paris-diderot.fr/files/lrreversibilite\\_EKlein.pdf](http://hps.master.univ-paris-diderot.fr/sites/hps.master.univ-paris-diderot.fr/files/lrreversibilite_EKlein.pdf) p.14

changerait, et avec lui, ses propres lois. Les lois seraient donc, elles aussi, soumises au devenir.

Et comme une question en amène toujours une autre, il faut se demander s'il existait, derrière des lois en devenir, une méta-loi qui déterminerait leur évolution. Et si oui, évoluerait-elle aussi ? Y aurait-il alors une super-loi, une méta-super-loi, une super-méta-super-loi ?

Le temps donne le vertige.

*After all, we say: 'They are old'. But they too had grandfathers and grandmothers, and they, too, could say: 'Once upon a time'. And so it goes on, further and further back. Behind every 'Once upon a time' there is always another.<sup>25</sup>*

Derrière chaque histoire s'en cache toujours une autre, et ainsi derrière chaque question.

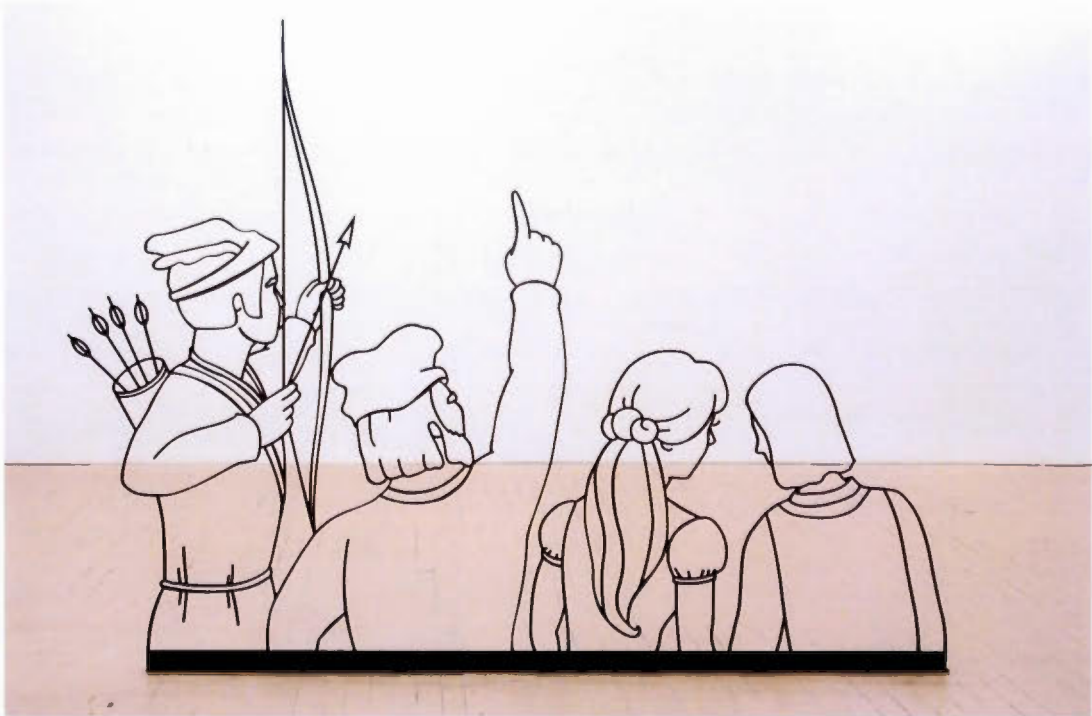
Nous avons l'idée d'un temps marqué par l'événement. Nous avons l'intuition de la durée. Nous sommes emprisonnés dans le cours du temps. Nous devenons.

---

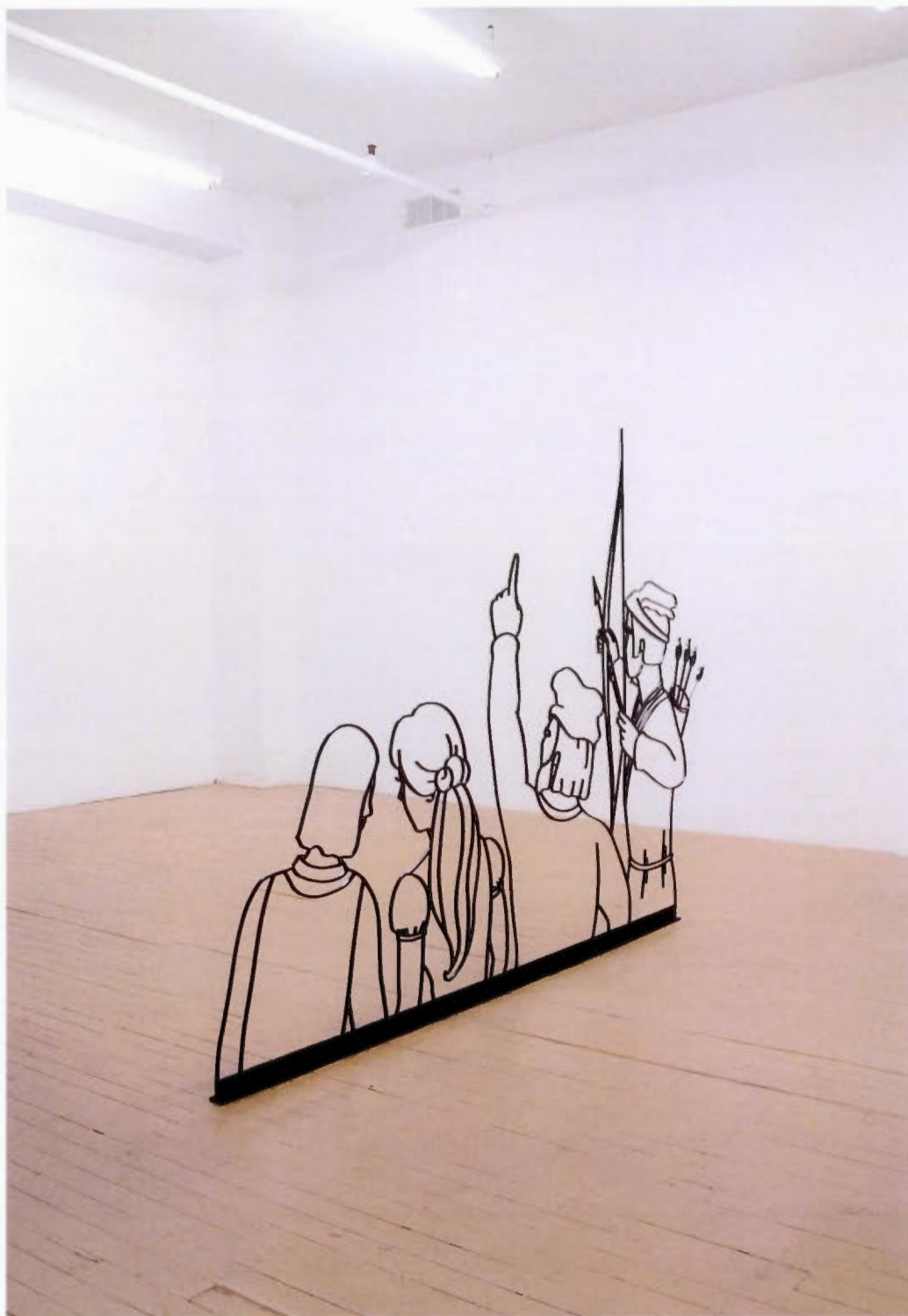
<sup>25</sup> Gombrich, Ernest, *A Little History Of The World*, New Haven and London, Yale University Press, 2008, p. 1

## PREMIÈRE CONCLUSION PROVISOIRE

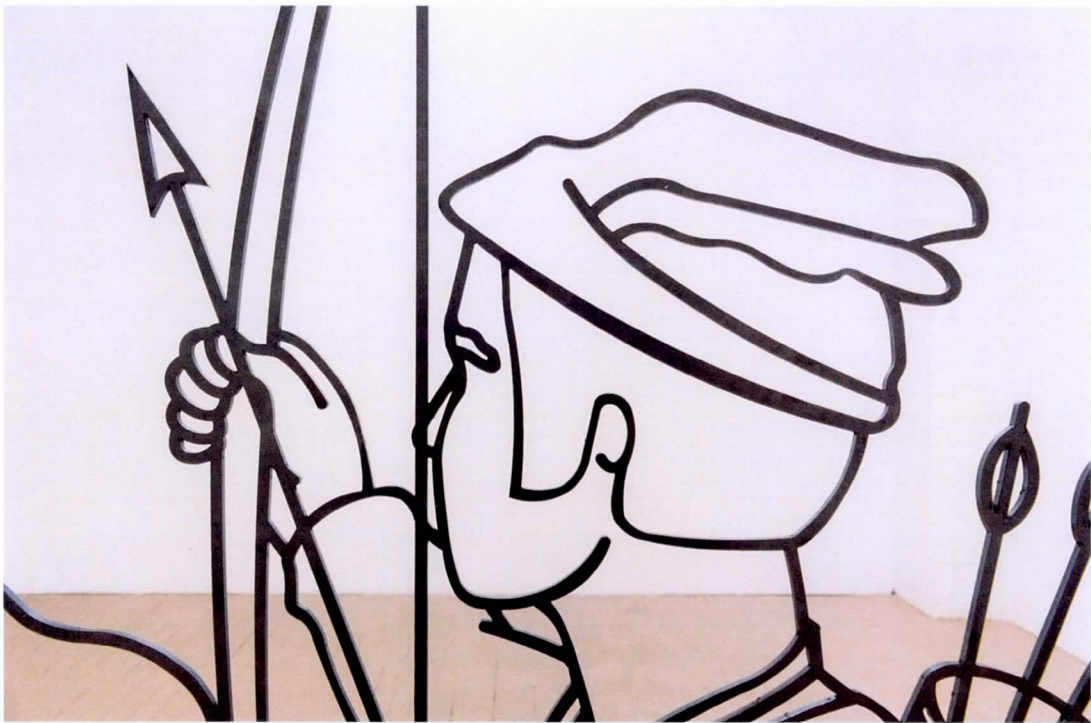
*time is an arrow that flies in both directions at the same time*



Acier, 205cm X 143cm X 7mm, 2016



Détail



Détail



Dans l'espace d'exposition, l'œuvre reproduit en trois dimensions un dessin trouvé dans une pochette de disque vinyle pour enfants. Ce qui servait au départ d'illustration au conte de Guillaume Tell a été modifié et transformé en sculpture. En travaillant à partir du *donné*, d'un dessin influé par d'autres, j'ai attribué un nouveau sens à ce dessin ; j'ai modifié son rôle et son statut. Il raconte ainsi une nouvelle histoire, un nouveau récit.

Comme beaucoup d'artistes actuels, mon intérêt n'est pas de façonner une forme à partir de matériaux brutes, « [...] mais de travailler avec des objets d'ores et déjà en circulation sur le marché culturel, c'est-à-dire déjà informés par d'autres. »<sup>26</sup> Le production culturelle du passé est ainsi transformée dans le présent, et ouvre la porte à un futur où l'on peut s'imaginer le même sort à *time is an arrow that flies in both directions at the same time*.

L'œuvre présente un archer de dos, prêt à décocher une flèche ; un autre personnage qui semble lui indiquer où tirer ; deux autres d'un plus jeune âge qui semblent discuter entre eux. Ils attendent tous de voir la flèche sillonner l'espace. Ils sont pris dans cet instant, que l'on qualifierait d'instant décisif s'il s'agissait d'une photographie d'Henri Cartier Bresson.<sup>27</sup>

L'œuvre se tient toute droite dans l'espace. De cette manière, le spectateur voit d'une face comme de l'autre l'archer de dos, prêt à décocher. Comme la sculpture est faite de lignes contours massives d'un

---

<sup>26</sup> Bourriaud, Nicolas, *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Paris, Les presses du réel, 2009, p. 6

<sup>27</sup> L'instant décisif est un concept qui définit le moment exact où une image unique, qui ne se reproduira jamais de la même manière, est capturée par un photographe.

dessin dans l'espace, elle est inversée horizontalement si l'on se déplace d'une face à l'autre.<sup>28</sup> Il n'y a que de biais que l'on ne voit pas l'archer et les autres personnages. De biais, on aperçoit qu'une ligne de sept millimètres d'épaisseur dans l'espace d'exposition, soit la profondeur de la sculpture. De biais l'on ne voit qu'une ligne transversale, qu'un instant.

Nous ne pouvons pas voir l'archer de dos, des deux faces, en même temps. Nous sommes condamnés à n'en voir qu'une à la fois. Nous pouvons cependant concevoir que d'une face comme de l'autre, l'archer tire devant nous. Il tire toujours vers l'avant. De ce fait, lorsque décochée, la flèche ira dans deux directions opposées à la fois ; dans deux avants différents. Et, si l'on s'imagine être de biais, l'on verrait la flèche partir à gauche et à droite simultanément, dans le passé et le futur tel l'événement.

La puissance du paradoxe du devenir nous montre que le sens, lui aussi, prend toujours les deux directions à la fois. « C'est le propre du sens de ne pas avoir de direction, de ne pas avoir de bon sens, mais toujours les deux à la fois, dans un passé-futur infiniment subdivisé et allongé. »<sup>29</sup>

Faite d'acier, l'œuvre ne se transforme pas devant nos yeux. Elle nous présente néanmoins le devenir dans son sujet même. Nous ne la voyons pas changer dans le temps, mais nous l'imaginons, telle une histoire que l'on raconte à des enfants.

Le choix de l'acier s'est fait consciencieusement. Dans l'histoire de la sculpture, les matériaux solides tels le bronze, l'ivoire, la pierre et le

<sup>28</sup> Le même effet qu'une rotation horizontale (Flip Horizontal) dans le logiciel Photoshop.

<sup>29</sup> Deleuze, Gilles, *Logique du sens*, Paris, Les éditions de minuit, 1969, p. 94

marbre exprimaient la notion suivante : la durabilité de la sculpture exprime les qualités éternelles de son sujet. Toutefois, la stabilité et la pérennité de n'importe quel objet physique n'est rien de plus qu'une fantaisie.

*No material is everlasting, and so nothing, not even a work of art, is timeless. This knowledge, whether aggressively stifled or reluctantly accepted, crystallizes the asymmetric and antagonistic relationship between duration and non-duration that has always existed in sculpture.*<sup>30</sup>

Il existe une certaine méconnaissance de l'œuvre temporelle. On dit généralement d'une oeuvre qui se déploie dans un temps spécifique qu'elle est une *œuvre temporelle*. Mais sa transformation ou son existence dans le cours du temps ne la qualifie pas forcément d'œuvre temporelle (tout a lieu dans le cours du temps). Pour qu'une oeuvre soit considérée temporelle, « *the notion of time must itself be its subject – genitivus subjectivus*<sup>31</sup> – *that it processes, models and transforms.* »<sup>32</sup> En voici un exemple, où l'œuvre expose ouvertement la superposition des concepts de permanence et devenir. Elle déploie le devenir de ces faces, la permanence de biais.

Une idée, c'est aussi une flèche que l'on décoche, qui tracera une certaine trajectoire pour enfin atterrir quelque part. Quelqu'un pourra la redécouvrir au passage et la redécocher dans une toute nouvelle direction. Et ainsi de suite.

---

<sup>30</sup> Hecker, Sharon. *Fleeting Revelations : The Demise of Duration in Medardo Rosso's Wax Sculpture*, dans *Ephemeral Bodies : Wax Sculpture and the Human Figure*, Panzanelli, Getty Research Institute Issues and Debates Book Series, Los Angeles, 2008, p. 131

<sup>31</sup> Cas qui exprime un rapport de possession ou de dépendance entre deux noms.

<sup>32</sup> Good, Paul, *Zeit Skulptur. Time sculpture*, Köln, Walter König, 2002, p. 22

Cette flèche, je l'ai moi-même découverte dans une pochette de disque vinyle pour enfants. Et elle pourra éventuellement l'être, à son tour.

Car enfin, « [...] l'art [...] est une activité qui consiste à produire des rapports au monde, à matérialiser sous une forme ou une autre ses relations à l'espace et au temps. »<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Bourriaud, Nicolas, *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Paris, Les presses du réel, 2009, p. 93

Si le monde était clair, l'art ne serait pas.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Camus, Albert, *Le mythe de Sisyphe. Essai sur l'absurde*, Paris, Éditions Gallimard, 1942, p. 135

## CHAPITRE 2

### LE JEU

#### 2.1 Le jeu idéal

Le jeu revêt certaines potentialités analogues à l'art contemporain : poser un regard critique sur un objet ; remettre en question les règles établies et notre rapport au monde ; influencer la conception et la participation ; revêtir une pluralité de sens. Le jeu et l'art permettent d'imposer une alternative à la logique antérieure.

Parce qu'il a l'expérience d'avoir vécu différentes situations fictives, un joueur peut se faire une idée des conséquences d'un acte donné, sans être tenu d'inévitablement les subir. Il peut se projeter dans une multitude de situations, les évaluer, les mettre à profit ou non, selon son gré. Par le biais du jeu, il se construit des scénarios fictionnels qu'il peut ensuite projeter dans la réalité. Cette liberté d'entrée et de sortie lui permet de construire son rapport au monde et de mettre constamment sur pieds des modèles. L'artiste partage aussi cette liberté d'entrée et de sortie, qui lui permet la conception d'une variété de scénarios de conception, de création et de diffusion d'une idée.

Ainsi, le véritable accomplissement du jeu advient lorsqu'il se transmute en art puisque si le joueur éprouve le jeu comme une réalité qui le dépasse, dans le jeu de l'œuvre d'art c'est le regardeur

lui-même qui est explicitement visé en tant que cette réalité.<sup>35</sup>

L'on dit d'un spectateur, même s'il ne fait que regarder, qu'il joue le jeu, car il assiste et par le fait même, prend part. « L'herméneutique des œuvres a consisté peu à peu à faire de leur réception une composante indiscernable de leur création : celui qui voit ou qui lit l'œuvre la fait au moins autant que celui qui la produit. »<sup>36</sup> Les installations vidéos, les performances, la programmation, l'art web et beaucoup d'autres pratiques actuelles présupposent non seulement un travail actif de la part de l'artiste, mais incitent aussi le spectateur à prolonger ce travail à l'extérieur, à prolonger le jeu. « Le jeu exprime la façon dont l'expérience de l'œuvre d'art engage un rapport avec la vérité. »<sup>37</sup>

Dans l'art d'aujourd'hui, il ne s'agit plus d'exprimer notre différence et notre refus du courant précédant, mais au contraire, d'exprimer cette notion même de différenciation. L'art remet en jeu ses propres aspects, de ses modes de création à ses modes de présentation. Il bouscule les règles afin de les rejouer, « [...] en dépouillant de leur signification habituelle les signes et les objets. »<sup>38</sup> L'art et le jeu s'amuse à désarticuler les concepts dans lesquels ils prennent généralement sens.

Nous avons jusqu'à présent vu en quoi l'art et le jeu se complètent. Nous chercherons maintenant à discerner d'où provient cet engouement pour le

---

<sup>35</sup> Gadamer, Hans-Georg, *Vérité et méthode*, Paris, Éditions du seuil, 1976, p. 35

<sup>36</sup> Fradet, Pierre-Alexandre et Tristan Garcia. Magazine Spirale. [s. d.]. *Petit panorama du réalisme spéculatif*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://magazine-spirale.com/dossier-magazine/petit-panorama-du-realisme-speculatif>

<sup>37</sup> Roux, Laurence. (2008). *Le concept de jeu comme moyen d'appréhension de la réalité dans l'art actuel*. (Mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal. Récupéré d'Archipel, l'archive de publications électroniques de l'UQAM

<http://www.archipel.uqam.ca/1025/> p. 50

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 51

jeu en art contemporain.

Nous avançons ici que les volontés d'ébranler les cadres établis et de revoir notre moyen d'appréhension du monde, trouvent dans l'art contemporain non seulement un lieu privilégié, mais aussi un visage nouveau, « [...] une liberté renouvelée. »<sup>39</sup> Revisiter notre rapport au réel, n'est-ce pas ce à quoi l'art nous invite, dans le but de repenser notre monde ? Cette renégociation du réel, n'est-ce pas aussi une ouverture d'où l'on peut entrevoir une infime partie de l'effort humain à structurer une réalité somme toute chaotique ?

Même s'il s'avère parfois un mot à ne pas prononcer, à cause de son caractère ludique, le jeu est aujourd'hui indissociable de l'art contemporain. Il permet d'investir des univers fictionnels ; d'entrevoir l'art même comme un jeu.

Le grand nombre de références au jeu en art est sensiblement le reflet d'un désir de renonciation au mandat de faire sens. Le jeu génère une expérience qui trouble notre rapport à la cohérence, et la victoire qu'elle semble avoir sur toutes choses. Le jeu révèle son désordre. Il permet d'entrevoir l'oeuvre comme potentiel plutôt que finalité.

Le concept postmoderne de jeu, s'il remet en question le savoir et la culture, invite à renégocier également l'ensemble de nos microrapports avec le monde. Ainsi, notre relation au monde peut elle aussi être envisagée comme temporaire et relative, demandant à être rejouée.

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 51



Nous avons défendu l'affirmation selon laquelle le jeu remet les règles en question, pose un regard critique et revêt une pluralité de sens. Cependant, nos jeux connus répondent eux-mêmes à des principes et des règles. Ils sont conçus à partir de modèles extérieurs au jeu : le modèle moral du bien et du mal, ou le modèle économique des causes et des effets, des moyens et des buts. « Ils [les jeux] retiennent le hasard seulement en certains points, et laissent le reste au développement mécanique des conséquences, ou à l'adresse comme art de la causalité. »<sup>40</sup>

Il nous faudrait, pour parvenir à la pureté du jeu, lui imaginer d'autres principes et d'autres règles. Par exemple : que chaque coup invente ses propres règles ; qu'au lieu de diviser le hasard en nombre de coups, l'ensemble de coups affirme tout le hasard ; que chaque coup ne soit pas distinct, mais qu'il produise des résultats nomades, résonnant avec les uns avec les autres. Un jeu sans vainqueurs ni vaincus, sans responsabilité. Bref, un jeu qui n'amuserait personne.

Il semble donc qu' « [...] affirmer tout le hasard, faire du hasard un objet d'affirmation, seule la pensée le peut. »<sup>41</sup>

C'est donc le jeu réservé à la pensée et à l'art, là où il n'y a plus que des victoires pour ceux qui ont su jouer, c'est-à-dire affirmer et ramifier le hasard, au lieu de le diviser pour le dominer, pour parier, pour gagner. Ce jeu qui n'est que dans la pensée, et qui n'a d'autre résultat que l'œuvre d'art, il est aussi ce par quoi la pensée et l'art sont réels, et troublent la réalité, la moralité et l'économie du monde.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup> Deleuze, Gilles, *Logique du sens*, Paris, Les éditions de minuit, 1969, p. 75

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 76

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 76

## 2.2 Le réalisme spéculatif

Nous avons vu, dans l'héritage de Deleuze et Bergson, que les vitalistes contemporains considèrent que le temps est une structure incontournable qui nous déporte sans cesse vers une expérience unique, marquée d'un devenir incessant. Nous verrons à présent, dans le sillage de Quentin Meillassoux et Graham Harman, que les réalistes spéculatifs remettent en question cette loi éternelle du devenir, retournant à l'idée d'une accessibilité au réel en-soi.

Quentin Meillassoux, né en 1967, n'a publié qu'un essai, *Après la finitude*, pour qu'un nouveau courant philosophique voit le jour : le réalisme spéculatif. Considérant « [...] spéculative toute pensée prétendant accéder à un absolu en général »<sup>43</sup>, le réalisme spéculatif soutient que la pensée rationnelle peut accéder à des vérités éternelles, à l'absolu. Dans ce cas-ci, l'absolu ne signifie pas le divin, mais la connaissance authentique de ce qui est, indépendamment du sujet qui le vise : l'*en soi*.

Aux prékantien, les réalistes spéculatifs reprochent d'être sombré dans l'irrationalité et de s'être exprimés sur ce qui dépasse notre champ de connaissance. À Kant, ils reprochent d'avoir rendu impossible la connaissance du réel. « L'impossibilité de s'abstraire de sa finitude conduit en effet Kant et ses héritiers à se détourner du réel pour se recentrer plutôt sur l'étude des conditions que le sujet impose à ce réel. »<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Meillassoux, Quentin, *Après la finitude. Essai sur la nécessité de la contingence*, Le seuil, L'ordre philosophique, Paris, 2006, p. 67

<sup>44</sup> Fradet, Pierre-Alexandre et Tristan Garcia. Magazine Spirale. [s. d.]. *Petit panorama du réalisme spéculatif*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://magazine-spirale.com/dossier-magazine/petit-panorama-du-realisme-speculatif>

Les réalistes spéculatifs jugent que l'ensemble de la doctrine postkantienne repose sur l'idée qu'« [...] on ne peut connaître le réel en soi, sans en faire un objet de pensée »<sup>45</sup> ; que « [...] nous ne pouvons surprendre l'objet par derrière, en sorte de savoir ce qu'il serait en lui-même. »<sup>46</sup> ; que nous n'avons accès qu'à la corrélation de la pensée et de l'être, jamais à l'un de ces termes pris isolément.

Ce n'est pas parce que l'on ne peut pas se sortir de soi, que l'on ne peut affirmer qu'il n'existe absolument rien en dehors de la conscience affirme Graham Harman. Il fait exemple de l'archifossile, un événement antérieur à la conscience ; un fossile qui provient d'un temps coupé de tout sujet connaissant, de toute corrélation sujet/objet possible.

Mais comment peut-on penser ce qu'il y a, quand il n'y a personne pour le penser ? Comment penser « le monde seul au monde ? »<sup>47</sup>

Comme personne ne peut prouver la nécessité de la causalité, Meillassoux avance que « [...] la seule nécessité, c'est qu'il n'y a aucune nécessité, aucune loi qui ne puisse s'effondrer. L'absolu est la contingence même. » Elle s'applique à tout. Elle est « [...] la propriété éternelle de ce qui est. »<sup>48</sup> Une seule chose est nécessaire : que tout soit

---

<sup>45</sup> *Ibid.*

<sup>46</sup> Meillassoux, Quentin, *Après la finitude. Essai sur la nécessité de la contingence*, Le seuil, L'ordre philosophique, Paris, 2006, p. 33

<sup>47</sup> *Peut-on penser le hasard ?* (2007, 13 mars). [Émission Webdiffusée]. Bibliothèque Nationale de France, dans la série *Cycle Leçons de philosophie, le sens de la vie*. Récupéré de

[http://www.bnf.fr/fr/evenements\\_et\\_culture/anx\\_conferences\\_2007/a.c\\_070313\\_meillassoux.html](http://www.bnf.fr/fr/evenements_et_culture/anx_conferences_2007/a.c_070313_meillassoux.html)

<sup>48</sup> Meillassoux, Quentin, *Après la finitude. Essai sur la nécessité de la contingence*, Le seuil, L'ordre philosophique, Paris, 2006, p. 18

contingent. Il nomme cela le *principe de factuelité*. Voilà l'aspect fondamental de cette philosophie : les lois pourraient changer sans cause.

Qu'en est-il alors de la science, la physique, des lois de la nature ? Ce n'est pas parce qu'il existe des régularités observables qu'il en découle des lois immuables diront Harman et Meillassoux. « Néanmoins, de cette uniformité (de fait), on ne peut conclure à la nécessité (de droit) des lois de la nature. »<sup>49</sup> Meillassoux « [...] ne renvoie pas à notre incapacité à prouver l'existence de lois en raison de notre finitude, mais plutôt au savoir de la très réelle absence de lois de la nature. »<sup>50</sup>

En somme, le réalisme spéculatif stipule l'idée suivante : tout, à tout moment, peut devenir autre.

Mais, si les choses deviennent autres, n'est-ce pas là, précisément, une forme de devenir propre au vitalisme ? Non, dira Meillassoux. Pour le prouver, il élabore la théorie de l'hyper-chaos, un temps qui prévaudrait dans l'absolu. C'est un temps impensable par la physique, puisque « [...] capable de détruire sans cause ni raison toute loi physique. Ce n'est pas la loi éternelle du devenir, mais l'éternel devenir possible et sans loi de toutes lois. Un temps capable de détruire jusqu'au devenir lui-même, en faisant advenir, peut-être pour toujours, le fixe, le statique et le mort. »<sup>51</sup>

<sup>49</sup> Duru, Martin. Philosophie Magazine. [s. d.]. *La résurrection qui vient....* Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.philomag.com/les-idees/la-resurrection-qui-vient-6491>

<sup>50</sup> Fradet, Pierre-Alexandre et Tristan Garcia. Magazine Spirale. [s. d.]. *Petit panorama du réalisme spéculatif*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://magazine-spirale.com/dossier-magazine/petit-panorama-du-realisme-speculatif>

<sup>51</sup> *Le vitalisme face au réalisme spéculatif: les mérites et les défis de Quentin Meillassoux dans un monde d'images en mouvement*. (2007, 13 mars). [Émission Webdiffusée]. Bibliothèque Université du Québec à Montréal, colloque Observatoire de l'imaginaire contemporain. Récupéré de <http://oic.uqam.ca/fr/communications/le-vitalisme-face-au-realisme-speculatif-les-merites-et-les-defis-de-quentin>

Cet hyper-chaos serait si ouvert, qu'il implique ni un primat de la stabilité ni un primat du devenir.

Cette philosophie va plus loin que certains physiciens contemporains, qui, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, croient que les lois évoluent avec l'univers. Pour elle, le chaos est capable de tout, sur toutes choses ; du pire et du meilleur, du désordre et de l'ordre, du devenir et de la fixité.

À la recherche de l'absolu contingence, Meillassoux trouvera en Mallarmé un soutien fondamental. Le philosophe et le poète visent un même point qui nous est aussi capital : non plus penser l'être, mais le peut-être.

### 2.3 *Le nombre et la sirène*

Lors du 19<sup>e</sup> siècle, philosophes, romanciers et poètes ont cherché une alternative au dogme chrétien. « Ils ont proposé d'adorer l'Homme, le Beau ou encore la Raison, en vain. »<sup>52</sup> Ce que l'histoire a nommé le *désenchantement du monde*, aura sensiblement touché le poète Stéphane Mallarmé.

Mallarmé publia, deux jours avant sa mort, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*. Un poème hors-norme, sur onze doubles pages, rempli de variations typographiques, d'effets de mise en page, de majuscules, d'italiques.

---

<sup>52</sup> Aeschimann, Eric. BIBLIOBS. [s. d.]. *Le « Coup de dés » enfin décodé*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://bibliobs.nouvelobs.com/essais/20110928.OBS1316/le-coup-de-des-enfin-decode.html>

En raison de son caractère énigmatique, cet obscur poème aura été maintes fois scruté à la loupe. Nous nous attarderons ici à mettre en lumière comment la contingence et le hasard y sont insérés.

On y parle du Maître qui s'enfonce tranquillement dans un océan agité et qui, avant d'être submergé, « [...] s'apprête à lancer les dés dans un ultime défi au ciel déserté. »<sup>53</sup>

Sous le Maître naufragé, on démasque le mètre français. « Abandonnant les anciens calculs (l'alexandrin) au cours d'une mémorable crise (la crise du vers), le Maître nourrit l'espoir d'un unique Nombre (le vers qu'est en train d'inventer Mallarmé). « Existât-il ? [...] Se chiffrât-il ? », écrit Mallarmé : un chiffrage est donc bien à l'oeuvre. »<sup>54</sup>

Ce passage incite Quentin Meillassoux, dans *Le Nombre et la sirène*, à décrypter le poème afin d'y trouver un code. Il y parvient, et ce code est nul autre que 707. Explications : le code se trouve, tout bonnement, sous la forme d'une charade : deux comme si, où si évoque la septième note de la gamme de musique et non la conjonction, encadrent le proche tourbillon, représenté par le 0, dans la double page centrale du poème.

Le chiffre de l'absolu divin, le 7, passe par le néant pour rejaillir sous une forme nouvelle : le hasard. C'est là l'allégorie de « [...] l'écroulement de l'ordre d'hier et de l'avènement de l'incertitude. »<sup>55</sup> Dans ce code, le néant n'est ni victorieux ni exclu, « [...] il est inséré, assumé, maîtrisé. »<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> *Ibid.*

<sup>54</sup> *Ibid.*

<sup>55</sup> *Ibid.*

<sup>56</sup> Philosophie Magazine. [s. d.]. *Le Nombre et la sirène*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.philomag.com/les-livres/fiche-de-lecture/le-nombre-et-la-sirene-1644>

Mallarmé nous montre la force créatrice de l'absurde, qui fait passer l'absolu du divin au hasard en passant par le néant. Il démontre le geste extraordinaire de Mallarmé qui souhaite accéder à un nouvel absolu qu'est le hasard.

707 est également l'exact nombre de mots avant le verbe sacre, qui est à son tour complété par une morale de sept mots : *Toute Pensée émet un Coup de Dés*.

Ce code ne pouvait être découvert que par le hasard, car « [...] Mallarmé a pris soin d'introduire dans le cryptage du Nombre une qualité d'imprévisibilité qui implique que l'on ne peut en découvrir l'existence que par hasard. »<sup>57</sup>

Mallarmé est l'exemple parfait pour Meillassoux et le réalisme spéculatif, qui entend à « [...] ne plus s'attacher à penser l'être, mais, comme le note Mallarmé à la fin de son poème, au peut-être. »<sup>58</sup>

Acquérir une dimension éternelle, ce serait donc pour Mallarmé [...] participer à cette structure infinie qui permet au hasard d'être en même temps toutes les options possibles d'un lancé de dés, ses échecs autant que ses réussites.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> Meillassoux, Quentin, *Le Nombre et la sirène. Un déchiffrement du Coup de dés de Mallarmé*, Paris, Librairie Arthème Fayard, 2011, p. 112

<sup>58</sup> Philosophie Magazine. [s. d.]. *Le Nombre et la sirène*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.philomag.com/les-livres/fiche-de-lecture/le-nombre-et-la-sirene-1644>

<sup>59</sup> Meillassoux, Quentin, *Le Nombre et la sirène. Un déchiffrement du Coup de dés de Mallarmé*, Paris, Librairie Arthème Fayard, 2011, p. 122

## 2.4 Le hasard

Le mot hasard provient de l'arabe alzar, qui signifie dé. Voilà une étymologie des plus appropriées, car jouer, c'est précisément expérimenter le hasard. Et c'est en partie grâce aux jeux de hasard, que l'étude des probabilités, de la causalité, du déterminisme et éventuellement de la contingence, est née.

Le sens commun nous affirme que le hasard est soumis à des lois ; ou encore qu'il n'existe pas ; ou enfin qu'il est purement aléatoire. Selon les croyances, il peut être lié au destin et à la providence.

Le hasard a pris une place importante de l'acte créatif au 20<sup>e</sup> siècle, de l'écriture automatique d'André Breton, à l'Action Painting de Jackson Pollock en passant par la musique de John Cage (pour ne nommer que ceux-ci). Beaucoup de procédés aléatoires ne se sont pas réduits qu'à générer de la non-figuration. Le hasard a imprégné l'acte créatif même et a produit du contenu.

Alors, qu'est-ce que le hasard ?

D'un point de vue épistémique, le hasard est spontané et indéterminé. Dans des conditions identiques, un système évoluera tantôt dans un sens, tantôt dans l'autre. « Les premières découvertes de la mécanique quantique ont provoqué la crise du déterminisme. L'idée que le hasard est indispensable à la description du monde physique n'a pas été facilement acceptée par la communauté scientifique. »<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Jedrzejewski, Franck. *Modèles aléatoires et physique probabiliste*, Paris, Springer, 2009, p. 11



Du point de vue de la prévisibilité, le hasard est l'imprévu, l'inattendu ou encore l'imprévisible. C'est en ce sens que l'on affirme qu'il est l'effet de notre ignorance, car on fait le choix de tenir ce qui nous arrive pour un effet sans cause lorsqu'on le qualifie d'hasardeux.

Du point de vue téléologique, il est un effet non régulier et disproportionné d'une cause. Il devient une régularité à long terme (lois du hasard, loi des grands nombres, etc.). Mais peut-on réellement connaître d'avance une situation unique qui ne s'est pas encore produite et qui ne se reproduira jamais ?

Dans *L'évolution créatrice*, Bergson affirme qu'on ne prévoit que ce qui ressemble au passé ou que ce qui est recomposable avec des éléments semblables à ceux du passé. Il prétend que l'imprévisible provient seulement de ce qui n'a jamais été perçu auparavant.

Chez Meillassoux, l'expérience du passé ne vaut que pour le passé. L'avenir ne peut correspondre au passé car l'avenir n'est pas encore arrivé. Il n'est pas illogique que les choses se comportent demain de la façon la plus fantaisiste qui soit. Ce qui est un verre d'eau sucrée aujourd'hui pourrait bien être une feuille d'arbre demain.

Nous dirons que l'incertitude de l'avenir et le hasard ont un point en commun : dans les deux cas, « [...] nous avons affaire à une contradiction – non pas actuelle, mais virtuelle – qui permet d'échapper au devenir. »<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> Meillassoux, Quentin, *Le Nombre et la sirène. Un déchiffrement du Coup de dés de Mallarmé*, Paris, Librairie Arthème Fayard, 2011, p. 126

Lorsque des dés sont brassés, nous découvrons l'essence même du hasard : une oscillation entre des possibles. Le devenir ne se manifestera que s'il y a résultat final.

Quand, en revanche on entend par hasard la contingence, cela désigne l'absence de sens, « [...] le caractère indémontrable et fortuit de tout ce qui existe. »<sup>62</sup> Par exemple, si l'on marche au hasard, on marche quand même dans une direction, et même si l'on n'a aucun but, on arrive quand même quelque part. Ce hasard de la contingence n'est point le contraire de la nécessité mais une autre manière de dire que les choses sont comme elles sont.

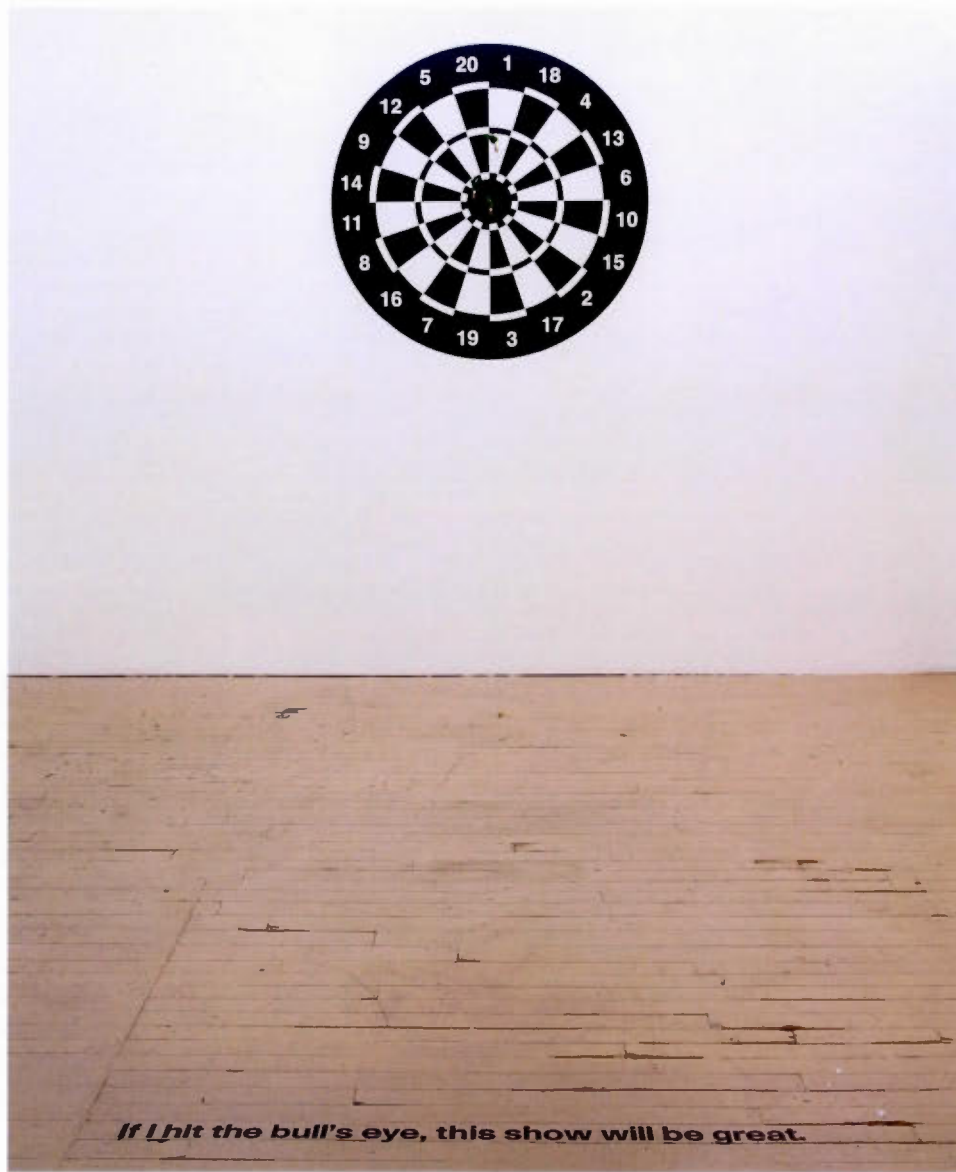
Dans un acte où le hasard est en jeu, c'est toujours le hasard qui accomplit sa propre idée en s'affirmant ou en se niant.

---

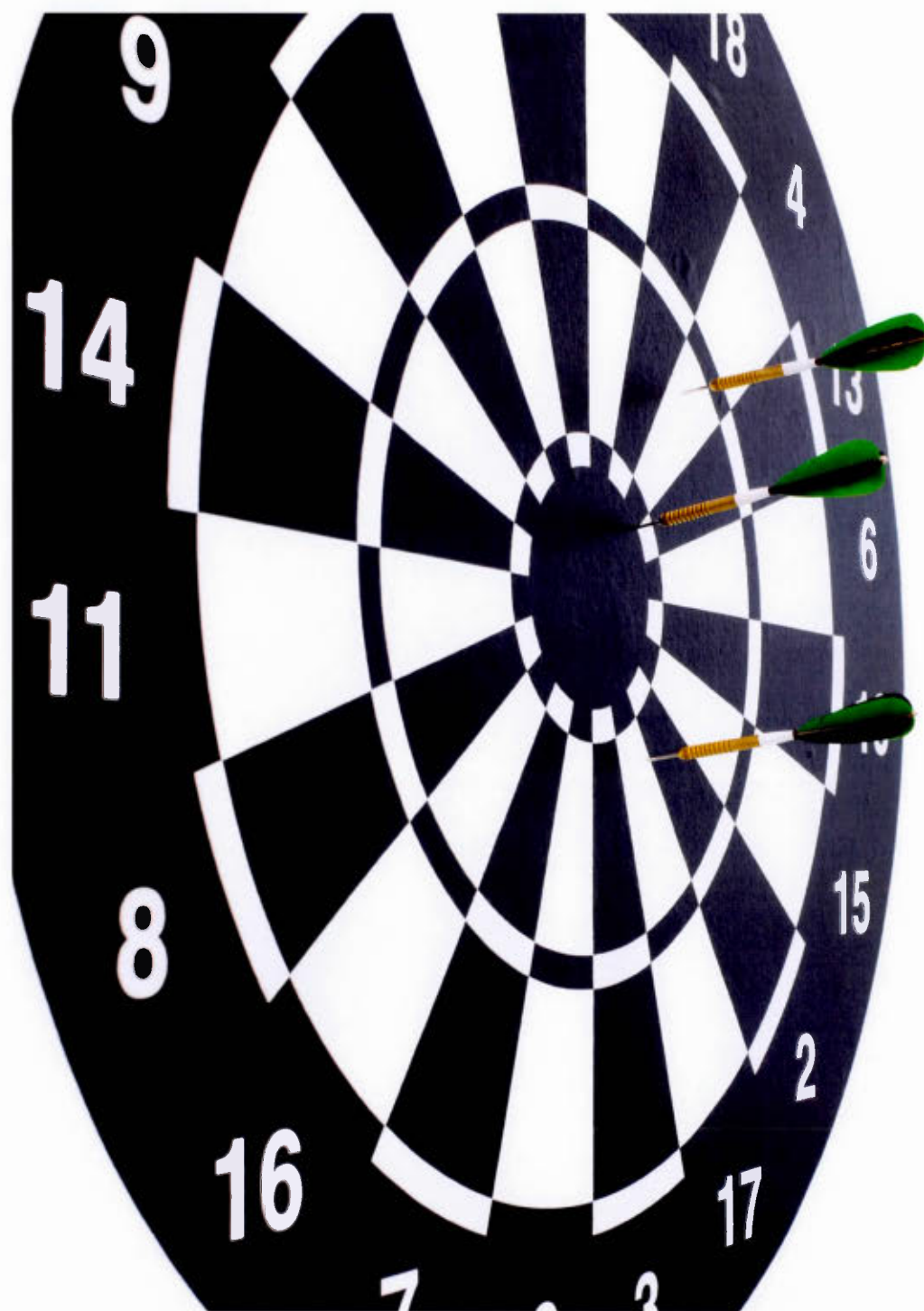
<sup>62</sup> Enthoven, Raphaël. Philosophie Magazine. [s. d.]. *Le hasard*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.philomag.com/lactu/le-hasard-3291>

## DEUXIÈME CONCLUSION PROVISOIRE

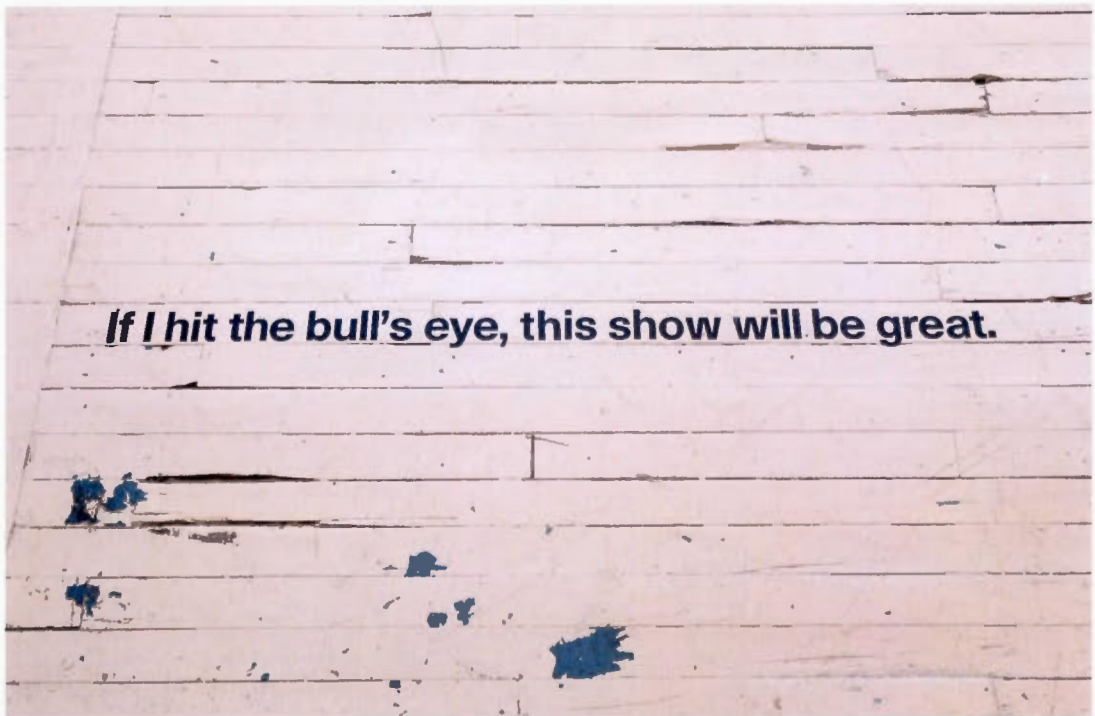
*If I hit the bull's eye, this show will be great.*



Collant vinyle, objets trouvés, 100cm X 100cm X 300cm, 2015



Détail



Détail

Au mur, près de l'entrée de l'espace d'exposition, est collé le design d'une cible de jeu de fléchettes en vinyle, dont le centre (*bull's eye*) est installé à hauteur réglementaire.

Au sol, un texte fait office de ligne de tir. Il se lit comme suit: *If I hit the bull's eye, this show will be great*. Il est collé sur le plancher, fait du même matériau que la cible. La distance réglementaire entre la cible et la ligne de tir est respectée.

Cette œuvre est, non seulement en trois dimensions, mais aussi, en deux dimensions. Le texte et la cible, pris séparément, sont en deux dimensions, l'un apposé au mur et l'autre au sol. Ils prennent un espace tridimensionnel lorsqu'occupé par le vol des fléchettes.

Le choix du vinyle noir mat s'est fait consciencieusement. Dans le cadre d'événements artistiques, il est souvent installé au mur, près de l'entrée, une description de l'exposition ou alors un résumé de la vie de l'artiste et ou de sa pratique, en lettrage vinyle noir mat. Comme ces textes vont très souvent dans une seule direction, dans un seul sens, il était impératif de revisiter ce standard.

Le titre de l'œuvre agit comme ligne de tir et comme critique de l'exposition. Avant de lancer, les conséquences de l'effet à venir me sont déjà connues: si le centre de la cible est touché (*bull's eye*), l'exposition sera géniale (*this show will be great*); s'il ne l'est pas, l'exposition sera ratée. Il n'y a pas d'entre-deux, pas de système de notation. La réussite n'est atteinte que si le centre est touché. Faire un décompte des points n'aidait en rien le défi lancé par le titre.

Au moment du vernissage, je lance trois fléchettes devant le public, afin que le devenir nous montre son visage. Pour que le hasard se dévoile entièrement, il faudrait qu'une fléchette soit suspendue éternellement dans l'espace, oscillant entre une possible réussite ou un possible échec. Ce n'est cependant pas le cas ici. Les fléchettes sont bel et bien lancées et leur résultat est permanent, car faire du hasard un objet d'affirmation, seule la pensée le peut.

Cependant, le hasard contient une puissance de contradiction qui lui permet d'être ce qu'il est aussi bien que ce qu'il n'est pas. Si le hasard ne produit pas des lancers qui sont à la fois réussis et échoués, il domine de son non-sens autant les lancers réussis que les lancers échoués. Tout résultat aléatoire est contingent en ce qu'il aurait pu être un autre. « Bref dans un acte où le hasard est en jeu, c'est toujours la hasard qui accomplit sa propre idée en s'affirmant ou en se niant. Devant son existence la négation et l'affirmation viennent échouer. »<sup>63</sup>

Cette œuvre opère comme machine à hypothèses, indifférente à son intime conviction: la réussite ou l'échec. Le spectateur se demandera à son tour quel résultat il aurait obtenu s'il avait lui-même lancé, se projetant dans un monde fictionnel hypothétique qui, à son tour, oscillera entre réussite et échec.

Dans cette œuvre, toutes les règles du jeu de fléchettes sont respectées à l'exception d'une : la dimension de la cible. Elle est deux fois plus grande que la version règlementaire, et son centre, le *bull's eye*, est fortement agrandi. Pourquoi? Tout simplement pour mettre la chance de mon côté.

---

<sup>63</sup> Mallarmé, Stéphane, *Œuvres Complètes, tome I*, Paris, Gallimard, 1998, p. 476



Quelque chose d'étonnant se produit quand vient le temps de lancer les trois fléchettes. Le désir de vaincre, de frapper le centre, prend le dessus sur la raison. Il se développe, avec un retard calculé, une preuve d'amour pour un ultime résultat somme toute inutile.

L'exposition pourrait être une réussite ou un échec, ou encore une réussite et un échec. Là n'est pas ce qui importe. Elle se trouve dans la pluralité de sens qui y est insérée et assumée. L'œuvre reflète le jeu et son caractère contingent.

Cette description ludique et imprégnée de hasard de ma propre exposition génère une expérience qui trouble notre rapport à la cohérence. Elle permet d'entrevoir non seulement l'œuvre, mais aussi le reste de l'exposition comme potentiel plutôt que finalité. C'est le reflet d'un désir de renonciation au mandat de faire sens.

*If I hit the bull's eye, this show will be great.* est une œuvre qui s'attache à penser le peut-être, au lieu de l'être. Elle se contredit volontairement, car après tout, ce n'est qu'un jeu.

C'est donc le jeu réservé à la pensée et à l'art, là où il n'y a plus que des victoires pour ceux qui ont su jouer, c'est-à-dire affirmer et ramifier le hasard, au lieu de le diviser pour le dominer, pour parier, pour gagner. Ce jeu qui n'est que dans la pensée, et qui n'a d'autre résultat que l'œuvre d'art, il est aussi ce par quoi la pensée et l'art sont réels, et troublent la réalité, la moralité et l'économie du monde.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Deleuze, Gilles, *Logique du sens*, Paris, Les éditions de minuit, 1969, p. 76



## CONCLUSION

Dans ce mémoire-cr ation, nous avons cherch    d terminer les r les occup s par le temps et le jeu dans les  uvres *If I hit the bull's eye, this show will be great* et *time is an arrow that flies in both directions at the same time*, qui ont pr c demment  t  analys es.

  cette fin, nous avons examin  diff rentes conceptions du temps, en passant par l'instant, le temps Cronos, la dur e, l' v nement pour finalement appr hender les concepts de permanence et devenir. Nous avons ensuite fait de m me avec le jeu, en passant par le jeu id al, le r alisme sp culatif et le *Coup de d s* de Mallarm  pour enfin d limiter contingence et hasard.

Nous avons fait de notre recherche une  tude interdisciplinaire, o  la philosophie, en particulier celle d'Aristote, Henri Bergson, Gilles Deleuze et Quentin Meillassoux, a  t  privil gi e. Nous avons aussi fait des associations avec la physique actuelle et les  crits de Lewis Carroll et St phane Mallarm .

Il existe de nombreux points communs entre temps et jeu, qui nous ont montr  comment percevoir la cr ation comme un flux de potentialit . Nous avons justifi  l'int r t qui nous anime : penser la pluralit  de sens de l' uvre.

Nous pouvons   pr sent mieux interpr ter le fragment d'H raclite, fondamental   notre recherche, qui rev t aussi une pluralit  de sens : « *time*,

*is a child playing, moving counters on a game board. The kingdom belongs to the child. »*<sup>65</sup>

L'enfant qui joue fait monde et fait temps. Quand il joue, il génère quelque chose plutôt que rien. C'est ainsi qu'il investit des espaces et en libère d'autres. Ce faisant, il impose un renouveau qui demande à son tour à être rejoué. L'enfant, c'est l'artiste.

N'est-ce pas là une belle façon d'imaginer l'œuvre : égale à elle-même et continuellement renouvelée ; un potentiel plutôt qu'une finalité ; une œuvre qui n'est pas *ceci* ou *cela*, plutôt ceci ici et cela là.

---

<sup>65</sup> Dursun, Yücel. Lingua. [s. d.]. *THE ONTO-THEOLOGICAL ORIGIN OF PLAY: HERACLITUS AND PLATO*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://www.lingua.amu.edu.pl/Lingua\\_17/lin-6.pdf](http://www.lingua.amu.edu.pl/Lingua_17/lin-6.pdf)

## BIBLIOGRAPHIE

Aeschimann, Eric. BIBLIOBS. [s. d.]. *Le « Coup de dés » enfin décodé*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://bibliobs.nouvelobs.com/essais/20110928.OBS1316/le-coup-de-des-enfin-decode.html>

Atelier de métaphysique et d'ontologie contemporaines (ATMOC). [s. d.]. *Le réalisme spéculatif : après la finitude, et au-delà ? Un vademecum*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://atmoc.free.fr/resources/Morelle---realisme-speculatif.pdf>

Bachelard, Gaston, *L'intuition de l'instant*, Paris, Éditions Gonthier, 1932, 153 p.

Bailleux, Perrine. The Serving Library. [s. d.]. *Sisters*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.servinglibrary.org/journal/7/sisters>

Barreau, Hervé. *L'instant et le temps selon Aristote* (Physique IV, 10-14, 217 b 29 - 224 a 17). *Revue Philosophique de Louvain*. Troisième série, tome 66, n°90, 1968. p. 213-238

Becker, Adam. BBC. [s. d.]. *Why does time always run forwards and never backwards*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.bbc.com/earth/story/20150309-why-does-time-only-run-forwards>

Bergson, Henri, *Durée et simultanéité. À propos de la théorie d'Einstein*, Paris, Les Presses universitaires de France, 1968, 216 p.

Bergson, Henri, *L'évolution créatrice*, Paris, Quadrige, 2013, 687 p.

Bourriaud, Nicolas, *Postproduction. La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Paris, Les presses du réel, 2009, 93 p.

Brassier, Ray, [s. d.]. *L'énigme du réalisme. À propos d'Après la finitude de Quentin Meillassoux*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://anaximandrake.blogspot.com/list/traductions/Brassier\\_Enigme\\_du\\_Realisme.pdf](http://anaximandrake.blogspot.com/list/traductions/Brassier_Enigme_du_Realisme.pdf)

Camus, Albert, *Le mythe de Sisyphe. Essai sur l'absurde*, Paris, Éditions Gallimard, 1942, 187 p.

Carroll, Lewis, *Alice in Wonderland*, Purnell, Somerset, 1964, 108 p.

Carroll, Lewis, *Through the looking glass*, Macmillan, Londres, 1966, 144 p.

Carroll, Lewis, *Sylvie and Bruno concluded*, Macmillan, Londres, 1966, 472 p.

Collin, Claude. CVM. [s. d.]. *La durée ou l'expérience vécue du temps selon Bergson*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.cvm.qc.ca/encephi/contenu/articles/duree.htm>

Deleuze, Gilles, *Logique du sens*, Paris, Les éditions de minuit, 1969, 392 p.

Dexter Sinister. The Serving Library. [s. d.]. *A NOTE ON THE TIME*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.servinglibrary.org/journal/1/a-note-on-the-time>

Dicharry Lavie, Eric. Euskomedia. [s. d.]. *L'humour et l'absurde en art contemporain*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/riev/57/57312344.pdf>

During, Elie. Art Press. [s. d.]. *Le malaise esthétique*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://z-u-m.net/agora/wp-content/uploads/2008/01/elieduring-ranciere.pdf>

Dursun, Yücel. Lingua. [s. d.]. *THE ONTO-THEOLOGICAL ORIGIN OF PLAY: HERACLITUS AND PLATO*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://www.lingua.amu.edu.pl/Lingua\\_17/lin-6.pdf](http://www.lingua.amu.edu.pl/Lingua_17/lin-6.pdf)

Duru, Martin. Philosophie Magazine. [s. d.]. *La resurrection qui vient...*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.philomag.com/les-idees/la-resurrection-qui-vient-6491>

Enthoven, Raphaël. Philosophie Magazine. [s. d.]. *Le hasard*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.philomag.com/lactu/le-hasard-3291>

Fradet, Pierre-Alexandre et Tristan Garcia. Magazine Spirale. [s. d.]. *Petit panorama du réalisme spéculatif*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://magazine-spirale.com/dossier-magazine/petit-panorama-du-realisme-speculatif>

Francese, Erica. CAIRN. [s. d.]. *L'humour dans l'art contemporain*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.cairn.info/revue-le-journal-des-psychologues-2009-6-page-45.htm>

Gadamer, Hans-Georg, *Vérité et méthode*, Paris, Éditions du seuil, 1976, 346 p.

Gombrich, Ernest, *A Little History Of The World*, New Haven and London, Yale University Press, 2008, 304 p.

Good, Paul, *Zeit Skulptur. Time sculpture*, Köln, Walter König, 2002, 121 p.

Hecker, Sharon. *Fleeting Revelations : The Demise of Duration in Medardo Rosso's Wax Sculpture*, dans *Ephemeral Bodies : Wax Sculpture and the Human Figure*, Panzanelli, Getty Research Institute Issues and Debates Book Series, Los Angeles, 2008, p. 131-153, p. 131

Heisenberg, Werner, *Physique et Philosophie*, Paris, Albin Michel, 1971, 253 p.

Jedrzejewski, Franck. *Modèles aléatoires et physique probabiliste*, Paris, Springer, 2009, 572 p.

Keefer, Angie. The Serving Library. [s. d.]. *FUTURES*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.servinglibrary.org/journal/7/futures>

Klein, Étienne. Université Paris Diderot. [s. d.]. *Le temps entre permanence et devenir*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://hps.master.univ-paris-diderot.fr/sites/hps.master.univ-paris-diderot.fr/files/Irreversibilite\\_EKlein.pdf](http://hps.master.univ-paris-diderot.fr/sites/hps.master.univ-paris-diderot.fr/files/Irreversibilite_EKlein.pdf)

Lachance, Michaël. Inter Art actuel. [s. d.]. *EXPOSITION DÉTOURNÉE, ŒUVRES PIRATÉES, ARTISTE READY-MADE*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [https://www.sodep.qc.ca/wpcontent/uploads/2015/04/Exposition\\_detournee\\_La\\_Chance.pdf](https://www.sodep.qc.ca/wpcontent/uploads/2015/04/Exposition_detournee_La_Chance.pdf)

Laforest, Daniel. Academia. [s. d.]. *Saint Graham contre le dragon de la métaphore*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://www.academia.edu/25439906/Saint\\_Graham\\_contre\\_le\\_dragon\\_de\\_la\\_métaphore\\_--\\_Towards\\_Speculative\\_Realism\\_Bells\\_and\\_Whistles\\_The\\_Quadruple\\_Object\\_Weird\\_Ralism.\\_Lovecraft\\_and\\_Philosophy\\_Circus\\_Philosophicus\\_de\\_Graham\\_Harman](http://www.academia.edu/25439906/Saint_Graham_contre_le_dragon_de_la_métaphore_--_Towards_Speculative_Realism_Bells_and_Whistles_The_Quadruple_Object_Weird_Ralism._Lovecraft_and_Philosophy_Circus_Philosophicus_de_Graham_Harman)

*Le vitalisme face au réalisme spéculatif: les mérites et les défis de Quentin Meillassoux dans un monde d'images en mouvement*. (2007, 13 mars). [Émission Webdiffusée]. Bibliothèque Université du Québec à Montréal, colloque Observatoire de l'imaginaire contemporain. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://oic.uqam.ca/fr/communications/le-vitalisme-face-au-realisme-speculatif-les-merites-et-les-defis-de-quentin>

L'express. [s. d.]. *Henri Bergson, un philosophe dans le vent*. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://www.lexpress.fr/culture/livre/henri-bergson-un-philosophe-dans-le-vent\\_1136546.html](http://www.lexpress.fr/culture/livre/henri-bergson-un-philosophe-dans-le-vent_1136546.html)

Mallarmé, Stéphane, *Œuvres Complètes*, tome I, Paris, Gallimard, 1998, 1600 p.

Mallarmé, Stéphane, *Œuvres Complètes*, tome II, Paris, Gallimard, 1998, 1932 p.

Meillassoux, Quentin, *Après la finitude. Essai sur la nécessité de la contingence*, Le seuil, L'ordre philosophique, Paris, 2006, 180 p.

Meillassoux, Quentin, *Le Nombre et la sirène. Un déchiffrement du Coup de dés de Mallarmé*, Paris, Librairie Arthème Fayard, 2011, 230 p.

*Peut-on penser le hasard ?* (2007, 13 mars). [Émission Webdiffusée]. Bibliothèque Nationale de France, dans la série Cycle Leçons de philosophie, le sens de la vie. Récupéré le 07 septembre 2016 de [http://www.bnf.fr/fr/evenements\\_et\\_culture/anx\\_conferences\\_2007/a.c\\_070313\\_meillassoux.html](http://www.bnf.fr/fr/evenements_et_culture/anx_conferences_2007/a.c_070313_meillassoux.html)

Philosophie Magazine. [s. d.]. *Le Nombre et la sirène*. Récupéré le 07 septembre 2016 de <http://www.philomag.com/les-livres/fiche-de-lecture/le-nombre-et-la-sirene-1644>

Roux, Laurence. (2008). *Le concept de jeu comme moyen d'appréhension de la réalité dans l'art actuel*. (Mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal. Récupéré d'Archipel, l'archive de publications électroniques de l'UQAM  
<http://www.archipel.uqam.ca/1025/>

Sourgains, Christine, *L'Appropriationnisme : Création ou prédation ?*  
Artension n°136 (mars/avril 2016, dossier « La guerre du faux »)  
Publié le 22 février 2016

Wright, Stephen. Museum of Arte Útil. [s. d.]. Toward a lexicon of usership. Récupéré le 07 septembre 2016 de  
<http://museumarteutil.net/wp-content/uploads/2013/12/Toward-a-lexicon-of-usership.pdf>